

The Elder Scrolls IV

OBLIVION™

Bethesda®

⚠ Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-











Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-












Per ulteriori informazioni, visitare il sito http://www.pegi.info e pegionline.eu

Sommario

Installare il gioco

Installazione e avvio del gioco

Per installare *Oblivion*, inserisci il **Disco 1** ed esegui *setup.exe* se non si avvia automaticamente. Segui le istruzioni su schermo per procedere. Per installare *Knights of the Nine* e *Shivering Isles*, inserisci il **Disco 2** e ripeti il procedimento. A installazione completata, rimuovi il **Disco 2** e inserisci il **Disco 1**. Avvia Oblivion dal menu di avvio di Windows o fai doppio clic sull'icona del desktop.

Avvio di Shivering Isles e Knights of the Nine

Shivering Isles aggiunge contenuti inediti all'esperienza di gioco di *Oblivion*, ai quali è possibile accedere soltanto dopo aver trascorso un giorno di gioco (usa l'opzione Riposa per attendere 24 ore). Una volta fatto, riceverai un messaggio con tutte le informazioni relative alla missione di *Shivering Isles* ("Una porta nella Baia di Niben"). Se stai iniziando una nuova partita, per trascorrere un giorno devi prima terminare la creazione del personaggio. Una volta ricevuto il messaggio, nel diario delle missioni verrà aggiunto un obiettivo missione che ti condurrà nel cuore di *Shivering Isles*.

Per *Knights of the Nine*, dovrai visitare la cappella di Anvil e rivolgerti al profeta all'esterno per ottenere la tua prima missione.

Comandi di gioco

Q – Mossa automatica
W – Avanti
E – Salta
R – Cambia visuale/ Modalità Vanità
T – Riposa
A – Incantesimo
S – Prendi
D – Spostati a dx
F – Spostati a sx
Z – Indietro
C – Riponi arma/torcia
TAB – Modalità Menu
CAPS LOCK – Corri sempre
SHIFT – Corri
CTRL – Abbassati/Muoviti furtivamente
ALT – Blocco
SPACE – Attiva
F5 – Salvataggio veloce
F9 – Caricamento veloce
Tasto rapido: da 1 a 8

Usa/Attacco
Blocco
Clicca per passare dalla visuale in prima a quella in terza persona. Tieni premuto per attivare la modalità Vanità. Fai scorrere per ingrandire/ridurre la visuale in terza persona.

La schermata di gioco



Salute
Quantità di danno che puoi subire. Dormi, attendi, bevi pozioni o lancia incantesimi per ripristinarla.

Magicka
Lanciare incantesimi richiede Magicka, che si rigenera in base alla Volontà. Oppure dormi, attendi, bevi pozioni o lancia incantesimi.

Energia
L'Energia corrisponde all'affaticamento. Quando è bassa la tua efficacia ne risente, specialmente negli attacchi in mischia. Si rigenera più velocemente se cammini invece di correre.

Arma
L'arma attiva.

Frecce
Numero di frecce equipaggiate.

Magia
L'incantesimo attivo.

Effetto incantesimo
Qualsiasi incantesimo temporaneo attivo su di te.

Salute bersaglio
Mostra la salute del bersaglio.

Nome bersaglio
Nome dell'oggetto o del personaggio evidenziato.

Mirino
Utile per puntare oggetti e personaggi. Consulta la pagina successiva per maggiori dettagli.

Bussola
Mostra la direzione, le località e i segnali. Consulta la pagina successiva per maggiori dettagli.

Incremento livello
Indica che puoi dormire in un letto per avanzare di livello.

Icone della bussola e di attivazione



Le icone sulla bussola indicano i luoghi d'interesse nei paraggi (come segrete, città o locande), mentre i segnali obiettivo missione indicano la direzione dell'obiettivo della tua missione attiva.

Segnali obiettivo

Una freccia rossa significa che è necessario attraversare una porta o un portale per raggiungere l'obiettivo.

Una freccia verde significa che sei già nella stessa località approssimativa dell'obiettivo.

Una freccia blu è un segnale che puoi posizionare tu stesso sulla mappa della località o del mondo.

Diario e menu di stato



Il tuo diario è costituito da quattro sezioni principali: Stato, Inventario, Magia e Mappe.

Tasto Tab
Apri/Chiudi il diario.

Pulsante sinistro del mouse
Seleziona le schede o le sezioni del diario.

Frecce su/giù, rotellina del mouse o trascina la barra di scorrimento
Scorri verticalmente gli elenchi.

Pulsante destro del mouse (tieni premuto) e muovi il mouse
Ruota/Ingrandisci il personaggio per esaminarlo.

Menu di stato



Il menu di stato contiene cinque schede, da sinistra a destra:

Personaggio – Informazioni fondamentali sul personaggio.

Attributi – Informazioni sugli 8 attributi.

Abilità – Informazioni sulle 21 abilità.

Fazioni – Mostra le fazioni di appartenenza e il rispettivo grado attuale.

Risultati – Elenca i risultati che hai conseguito.

Scheda delle abilità



Il personaggio possiede 7 abilità principali e 14 abilità generiche, accompagnate da una barra che indica (in rosso) quanto manca al livello successivo. Più spesso usi un'abilità e più rapidamente questa incrementerà.

Abilità maggiori
Abilità che caratterizzano il personaggio. Per passare al livello superiore devi incrementarle a piacimento di 10 punti complessivi.

Abilità minori
Incrementando queste abilità diverrai più competente, ma non contribuiscono al passaggio di livello.

Barra di avanzamento abilità
Indica quanto manca per aumentare di un punto l'abilità in questione.

Modificatore positivo di abilità
I valori visualizzati in verde sono modificati da incantesimi positivi, abilità, poteri o altri effetti.

Modificatore negativo di abilità
I valori visualizzati in rosso sono modificati da incantesimi negativi, malattie o altri effetti.

Barra di avanzamento livello
Mostra quanto manca al livello successivo.

Menu dell'inventario



Il menu dell'inventario contiene cinque schede, da sinistra a destra:

Elenco oggetti
Visualizza tutti gli oggetti nell'inventario.

Armi
Visualizza soltanto le armi nell'inventario.

Armatura
Visualizza soltanto le armature e gli abiti nell'inventario

Alchimia
Visualizza tutte le pozioni, gli strumenti e gli ingredienti alchemici e il cibo.

Varie
Visualizza gli oggetti generici fra cui: libri, note, gemme, chiavi, torce, grimaldelli, pietre magiche e oggetti di varia natura.

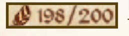
Pulsante sinistro del mouse – Equipaggia o usa l'oggetto selezionato.
Maiusc + pulsante sinistro del mouse – Abbandona l'oggetto selezionato.
Pulsante sinistro (tieni premuto) – Abbandona l'oggetto in modalità Prendi.

Tasti di scelta rapida

Nel menu dell'inventario, imposta i tasti di scelta rapida tenendo premuti i **tasti 1-8** e **cliccando con il pulsante sinistro** del mouse sull'arma, armatura, incantesimo o oggetto desiderato. Nota: con questa finestra aperta, puoi comunque cambiare menu; l'oggetto verrà assegnato cliccando con il pulsante sinistro del mouse.

Mentre giochi, usa i **tasti 1-8** per selezionare uno qualsiasi degli otto oggetti assegnati.

Alloggiamenti mano destra e mano sinistra
Con la mano destra impugni le armi e con la mano sinistra gli scudi e le torce. Scudi e torce hanno un alloggiamento dedicato, ma sono inutilizzabili con armi a due mani come lo spadone, il martello da guerra, l'arco e il bastone magico, anche quando l'alloggiamento è in uso. Una torcia equipaggiata viene sempre utilizzata quando l'arma è rinfoderata: premi il **tasto F** per alternare facilmente tra queste due.

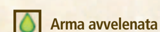


Mostra il rapporto tra Impaccio attuale e Impaccio massimo. Trasportando troppi oggetti, diverrai Sovraccarico e non potrai muoverti finché non ti sarai liberato di qualche oggetto per ridurre il peso.

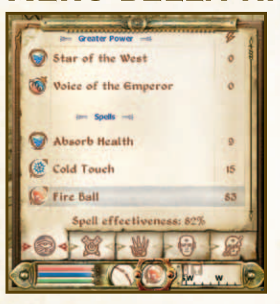
16 Risultante dei valori dell'armatura e degli effetti magici attivi su di essa. Più alto è il valore e maggiore sarà la protezione.

31 Indica quanto oro possiedi.

Oggetti dell'inventario
Gli oggetti nell'inventario sono rappresentati da un'icona posta alla sinistra del nome. Un numero indica una pila di più oggetti. Inoltre, sull'immagine possono comparire le seguenti icone:

 Oggetto magico  Oggetto rubato  Arma avvelenata  Oggetto spezzato

Menu della magia

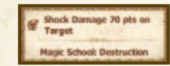


Gli incantesimi lanciati con successo aumentano la tua abilità in quella scuola di magia. Puoi acquistarne di nuovi dai vari personaggi sparsi per il mondo. Il menu della magia ha cinque sezioni, da sinistra a destra: Tutte le magie, Magie che richiedono un bersaglio, Magie da contatto, Magie personali ed Effetti attivi.

Icona incantesimo
L'effetto magico dell'incantesimo.

Nome incantesimo
Nome dell'incantesimo selezionato.

Costo in Magicka



Contrassegnata dall'icona del fulmine, questa colonna indica il costo di Magicka necessario per lanciare l'incantesimo e dipende dalla tua abilità nella scuola in questione. Evidenzia la magia interessata per ottenere maggiori dettagli.

Efficacia incantesimo
Indossare un'armatura riduce l'efficacia dei tuoi incantesimi. Per aumentarla devi indossarne una più leggera o aumentare la tua abilità nell'uso della armatura in questione (leggera o pesante). Minore è l'efficacia di un incantesimo e minori saranno la sua portata e durata.

Scheda effetti attivi
Incantesimi, abilità, poteri ed effetti magici attivi sul personaggio. Comprende le abilità, i poteri e le malattie sempre attive del tuo segno di nascita.

Portata complessiva delle magie che generano un dato effetto su di te.

Abilità razziali
Abilità innate costantemente attive che non devono essere lanciate.

Poteri
Numerose razze e segni di nascita donano poteri speciali utilizzabili una volta al giorno, che possono essere attivati e lanciati come gli incantesimi. I poteri non sono associati a una scuola magica, pertanto il loro uso non migliorerà le tue abilità magiche.

Poteri minori
Sono simili ai poteri principali, ma sono meno potenti e possono essere lanciati più volte al giorno.

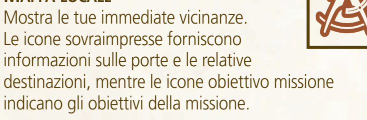
Malattie
Pur non essendo magici, i sintomi delle malattie sono simili a quelli delle maledizioni magiche. Puoi curarti nelle cappelle in città, nei santuari delle lande, oppure usando un incantesimo Cura malattia o una pozione.

Mappe e missioni



La sezione delle mappe è costituita da cinque schede, da sinistra a destra: Mappa locale, Mappa del mondo, Missione attiva, Missioni in corso e Missioni completate.

Mappa locale
Mostra le tue immediate vicinanze. Le icone sovraimpresse forniscono informazioni sulle porte e le relative destinazioni, mentre le icone obiettivo missione indicano gli obiettivi della missione.



Pulsante sinistro del mouse – Viaggia velocemente (selezionando una località scoperta).
Maiusc + pulsante sinistro del mouse – Colloca un tuo segnale sulla mappa.
Pulsante sinistro del mouse (tieni premuto) – Fai scorrere la mappa.



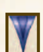
Mappa del mondo
Mostra una mappa di Cyrodiil.



La tua posizione: la freccia d'oro mostra la tua posizione sulla mappa.



Obiettivo della missione: l'obiettivo della missione è indicato da una freccia rossa o verde ed è determinato dalla missione attiva. Per attivare una missione, selezionala dall'elenco della scheda Missioni in corso.



Il tuo bersaglio: indicato dalla freccia blu. Puoi posizionarlo, spostarlo o rimuoverlo premendo **Maiusc** e **cliccando con il pulsante sinistro** del mouse sulla mappa.



Località scoperta: i segnali scuri possono essere selezionati per viaggiare velocemente, eccetto quando combatti o ti trovi all'interno di un locale. Viaggiando velocemente, trascorrerà il tempo normalmente necessario per raggiungere la località. Se hai un cavallo, viaggerà velocemente insieme a te. Quando viaggi verso una città, il destriero verrà accudito nella stalla più vicina.



Località nota: i segnali chiari indicano località note che non possono essere raggiunte velocemente finché non le scopri di persona.

Missione attiva
Mostra le voci relative alla missione attiva. Per attivare una missione, selezionala dall'elenco delle missioni in corso. Gli obiettivi della missione indicati sulle mappe e sulla bussola corrispondono a quelli della missione attiva. Clicca sul pulsante della mappa per visualizzarne la posizione sulla mappa del mondo.

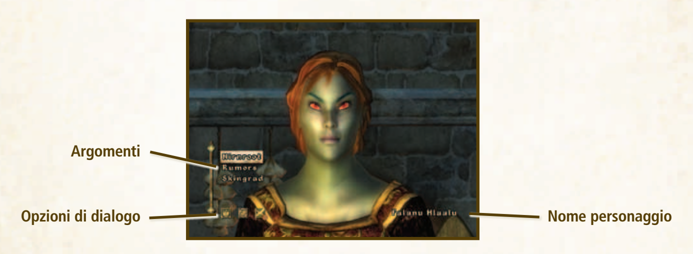
Missioni in corso
Mostra le voci relative alle missioni in sospeso. Selezionane una per attivarla.

Missioni completate
Mostra tutte le missioni completate. Selezionane una per visualizzare tutte le voci relative.

Missioni e obiettivi missione
Quando una missione è attiva, le frecce degli obiettivi della missione compariranno sulla bussola, sulla mappa locale e sulla mappa del mondo. Sfruttale per raggiungere la destinazione successiva per completare la missione. Sulla mappa del mondo, gli obiettivi indicano le coordinate approssimative da raggiungere. Su quella locale, invece, ne indicano la posizione o la porta che ti condurrà sul posto.

Dialogo

Quando viene visualizzata la relativa icona, seleziona il personaggio per iniziare il dialogo. Il menu del dialogo contiene molte sezioni importanti.



Nome personaggio
Il nome dell'interlocutore.

Argomenti
Elenco di tutto quello che puoi chiedere all'interlocutore. Può essere necessario scorrere verso il basso per visualizzare altri argomenti. Ponendo domande su alcuni argomenti ne sbloccherai altri. Un argomento dorato indica informazioni inedite. Se è grigio, invece, sono informazioni che possiedi già. Se dopo una domanda l'argomento rimane dorato, significa che non piaci abbastanza all'interlocutore da rivelarti tutto ciò che sa.

Opzioni di dialogo
Sotto l'elenco degli argomenti, possono essere visualizzate varie opzioni di dialogo. Seleziona le icone per visualizzare altri menu di dialogo.

Persuasione: consente, ove possibile, di adulare l'interlocutore sfruttando la Persuasione.

Baratto: compra e vendi oggetti. Consulta la pagina successiva.

Riparazione: questo personaggio può riparare armi e armature normali e magiche, di ogni tipo, dietro compenso.

Incantesimi in vendita: mostra gli incantesimi disponibili, con il costo di Magicka e il prezzo d'acquisto in oro.

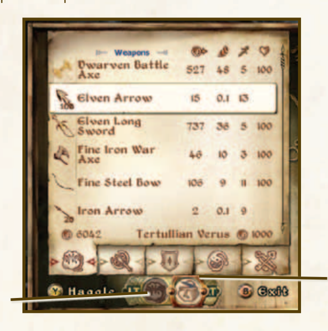
Ricarica: chi offre questo servizio può ricaricare gli oggetti magici dietro compenso.

Addestramento: solo alcuni personaggi possono addestrarti nelle abilità, soprattutto ai livelli superiori. Puoi aumentare le abilità desiderate solo per un totale di cinque punti fino al passaggio successivo di livello.

Esci dal menu del dialogo

Baratto

Selezionando il baratto verranno visualizzati sia il tuo inventario sia quello del personaggio. Nell'omonimo menu, clicca sulla borsa a destra per accedere all'elenco oggetti che puoi vendere al mercante, oppure clicca sulla borsa a sinistra per accedere all'elenco oggetti che puoi acquistare.



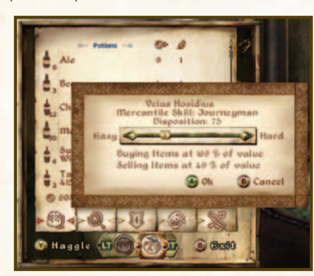
Vendi dal tuo inventario

Compra dall'inventario del negoziante

Seleziona gli oggetti desiderati per inserirli nel tuo inventario, oppure seleziona quelli nel tuo inventario per tentare di venderli. La persona con cui baratti sceglierà se accettare o rifiutare qualunque offerta tu abbia modificato in base alla tua abilità Commercio e a quanto intendi contrattare. Nota: se l'offerta viene rifiutata, la Disponibilità dell'individuo diminuirà di un punto.

Contrattazione

I prezzi offerti da un mercante sono stabiliti in base alla tua abilità Commercio, all'abilità Commercio del mercante e alla sua Disponibilità nei tuoi confronti. Un mercante potrebbe essere disposto a vendere a un prezzo inferiore o a pagare le tue merci sovrapprezzo, ma puoi scoprirlo soltanto contrattando.



Clicca sul pulsante Contrattazione per contrattare. La relativa finestra indica la sua maestria nell'abilità Commercio nonché la sua Disponibilità, e ti consente di decidere quanto azzardare. Quanto maggiore è la tua abilità Commercio rispetto a quella del mercante, tanto più gli andrai a genio e tanto più potrai spingerti nella contrattazione, scegliendo un livello "Difficile" e spuntandola. Detto ciò, quando trovi una posizione sulla barra di scorrimento in cui il mercante accetta un'offerta, significa che a quel punto continuerà ad accettarle (a meno che la sua Disponibilità nei tuoi confronti non diminuisca). Quando la tua abilità Commercio aumenta, potrai spuntare contrattazioni sempre più difficili.

Persuasione

Disponibilità

La Disponibilità di una persona nei tuoi confronti è un numero compreso fra 0 e 100 che riflette i sentimenti di quella persona verso di te. Maggiore è il numero e più gli piaci.

La Disponibilità è basata su molti fattori fra cui: razza, personalità, reputazione, affiliazione alle fazioni e sul giudizio della persona riguardo alle tue precedenti azioni (per esempio, se hai aiutato un membro della gilda a cui appartiene la persona oppure se hai derubato un suo amico o lo hai ucciso).



Disponibilità
Corrompi
Ruota
Fatto

Corrompi: costo di un tentativo di corruzione. Ti consente di pagare per aumentare la Disponibilità di una persona. Non tutti si fanno corrompere.

Ruota: compare solo se hai il livello di maestria Apprendista oratore. Conferisce una rotazione aggiuntiva dei cunei durante ogni round di Persuasione.

Inizia: inizia un round di Persuasione.

Fatto: esci dal menu di Persuasione. Non disponibile finché non hai usato tutte le quattro scelte di azione.

Regole di Persuasione

A ogni turno di Persuasione dovrai scegliere fra Ammirazione, Vanto, Scherzo e Obbligo, e ogni opzione può essere selezionata solo una volta nell'ordine che preferisci, aumentando o diminuendo la Disponibilità dell'interlocutore. Potrebbero essere necessari vari turni di Persuasione prima di raggiungere la Disponibilità desiderata.

Per iniziare un turno di Persuasione, premi il pulsante "Start". I quattro quadranti si riempiranno con cunei le cui dimensioni riflettono l'intensità degli effetti di una determinata azione. Scegliendo un cuneo grande o piccolo otterrai rispettivamente degli effetti più o meno marcati.

Spostando il cursore sui quadranti Ammirazione, Vanto, Scherzo e Obbligo, il viso dell'interlocutore cambierà espressione di conseguenza. Per ogni opzione, potrà amarne una, trovarne piacevole un'altra, non gradire la terza e odiare la quarta. Non indugiare perché la sua Disponibilità continuerà a diminuire. In linea di massima, aumenta selezionando un'azione che ama o che trova piacevole e diminuisce selezionandone una che non trova piacevole o che odia.

La perdita o il guadagno potenziale di ciascuna azione si basa sulla tua abilità Oratoria e sulla completezza del cuneo. Cerca di selezionare i cunei più pieni quando sono allineati con azioni gradite all'interlocutore e quelli meno pieni se sono allineati con azioni meno piacevoli.

Le arti del combattimento

Per difenderti da mostri e predoni, viaggiatori e avventurieri, devi imparare a utilizzare armi e armature.

Armi
Esistono due generi di armi: quelle per il combattimento da mischia, come spade e mazze, e gli archi. Quelle migliori sono realizzate con materiali pregiati e possono essere infuse con utili incantesimi. Il danno inferto dipende dall'arma stessa, dalla tua abilità e dalla sua usura (se l'arma è in buone condizioni o meno).

Attacchi da mischia
Esistono due tipi di attacchi: attacchi base e attacchi di potenza. Gli attacchi base sono rapidi ma recano minor danno all'avversario, mentre quelli di potenza sono più lenti ma infliggono un danno maggiore. Per sferrare un attacco base, clicca con il pulsante **sinistro del mouse**. Per effettuare un attacco di potenza, tieni premuto il pulsante **sinistro del mouse**, quindi premi i **tasti W, A, S, D** per portare attacchi differenti.

Ai livelli inferiori di maestria, le abilità Lama, Arma contundente e Corpo a corpo consentono di sferrare soltanto attacchi di potenza multidirezionali. Ai livelli superiori, invece, permettono di portare attacchi di potenza con maestria, con movimenti del personaggio a sinistra, a destra e all'indietro. Questo genere di attacchi è dotato di bonus ed effetti speciali.

Attacchi a distanza
Per attaccare con un arco, tieni premuto il pulsante **sinistro del mouse** per tendere la corda al massimo, quindi rilascialo per scoccare la freccia. Per far ciò e sferrare un attacco a piena potenza occorre tempo. Un guerriero Qualificato nell'abilità Mira può ingrandire il bersaglio tenendo premuto Blocco (pulsante **destro del mouse**) con una freccia incoccata.

Armi a una mano e armi a due mani
Alcune armi, come pugnali, spade corte, mazze e asce da guerra, si impugnano a una mano e possono essere utilizzate con uno scudo. Altre, come asce da battaglia, spadoni e martelli da guerra, richiedono due mani e precludono l'utilizzo dello scudo. Seleziona un'arma nel menu dell'inventario per scoprire a quale categoria appartiene.

Blocco
Per bloccare, tieni premuto il pulsante **destro del mouse**. Una parata effettuata con uno scudo o un'arma riduce il grado di danno subito. Ovviamente gli scudi sono più efficaci delle armi.
Una strategia di combattimento efficace consiste nel parare il colpo del nemico e contrattaccare rapidamente prima che possa difendersi. Acquisire il ritmo parata-risposta nelle mischie può migliorare notevolmente la tua efficacia in combattimento.

Armatura
Ciascuna parte di armatura che indossi aumenta il tuo grado di protezione generale, o "grado di armatura". Quanto più alto è il grado di armatura, 16 tanto migliore sarà la tua protezione. Il grado di protezione offerto da una parte di armatura dipende dall'armatura stessa, dalla tua abilità con quel tipo di armatura e dalle sue condizioni di usura.

Il tuo grado di armatura corrisponde alla percentuale di danno che l'armatura può assorbire. La quantità di danno assorbita dall'armatura deteriora le sue condizioni, riducendone il grado di protezione. Il tuo grado di armatura corrisponde al totale di tutte le parti di armatura che indossi. Alcune parti contribuiscono più di altre.

Riparazione di armi e armature
Armi e armature vengono danneggiate con l'uso. Quanto maggiore è l'usura di un'arma e tanto minore sarà il danno che infliggerà. Quando l'usura raggiunge lo zero, l'arma o l'armatura diviene inutilizzabile. Per ripararla devi utilizzare i martelli da riparazione. Il risultato dipende dall'abilità Armaiolo.

Nota: *solo un armaiolo con maestria di livello Qualificato o superiore può riparare oggetti magici. Inoltre, puoi trovare alcuni individui che offrono il servizio di riparazione. Non è gratuito, ma gli oggetti verranno sempre riportati alle condizioni migliori, perfino quelli magici.*

Altre situazioni di combattimento

Atterramento
Durante il combattimento, in seguito a un colpo potente dell'avversario, è possibile finire a terra. Colpendo un avversario a terra, infliggerai danni maggiori.

Schivata
Al livello Qualificato di maestria, il personaggio ottiene l'abilità Schivata e può saltare in una direzione qualsiasi per schivare rapidamente, mantenendo premuto Blocco.

Resa
Se stai sfidando un amico, puoi decidere di arrenderti per fermare il combattimento, mantenendo premuto Blocco e attivando il suo personaggio. Se gli stai simpatico, smetterà di combattere.

Delitto e castigo

Crimini, taglie e prigione
In generale, le seguenti azioni sono considerate crimini e se ti scoprono saranno denunciate:

- Furto di oggetti, cavalli, ecc.
- Prendere o raccogliere un oggetto altrui
- Sconfinare
- Iniziare un combattimento (l'autodifesa non è un crimine)
- Uccidere un personaggio (l'autodifesa non è un crimine)

Quando un crimine viene denunciato, sulla tua testa viene posta una taglia di valore proporzionale alla gravità del crimine commesso. Incontrando delle guardie quando sei ricercato, possono avvicinarsi e arrestarti. Fuggendo, ti daranno la caccia. Se riuscirai a seminare gli inseguitori, scoprirai l'efficienza del sistema giudiziario: ovunque incontrerai delle guardie, queste cercheranno di arrestarti. Quando ti catturano, hai a disposizione varie opzioni.

- Se possiedi del denaro, puoi pagare la taglia ed evitare la prigione. Se nel tuo inventario ci sono degli oggetti rubati, ti verranno confiscati, inclusi quelli sottratti senza essere colto in flagrante. Le guardie riconoscono sempre le merci rubate.

- Puoi resistere all'arresto ma non è una buona idea, in quanto le guardie sono estremamente abili, fanno il possibile per uccidere chiunque si opponga all'arresto e, anche in caso di fuga, la taglia sulla tua testa rimarrà.

- Puoi decidere di andare in carcere anziché pagare l'ammenda. Al rilascio, alcune abilità saranno diminuite a causa della tua inattività in prigione. Il numero di abilità e la relativa diminuzione dipendono dalla durata della sentenza. Tutti gli oggetti rubati presenti nell'inventario verranno confiscati. Saltuariamente, alcune abilità aumentano anziché diminuire, grazie alla generosa condivisione di alcuni segreti del mestiere della comunità criminale. Inoltre, si dice che coloro che sono interessati a unirsi alla Gilda dei ladri possano coltivare dei contatti utili grazie alla complicità che regna in carcere.

Pur essendo complicato, è possibile fuggire di prigione. Difficilmente potrà tornarti utile, in quanto sulla tua testa continuerà a pendere una taglia. Ciò nonostante, per alcuni membri della comunità criminale è un vero e proprio obbligo: una questione di principio.

Potrai inoltre recuperare gli oggetti rubati confiscati al momento dell'incarcerazione. Tali oggetti sono conservati nel contenitore degli Oggetti rubati nei pressi delle celle. Rubare degli oggetti da sotto il naso delle guardie carcerarie è molto difficile ma, come già sottolineato, alcuni criminali considerano una questione di principio recuperare il maltolto.

Cavalli, case, libri e contenitori

Cavalli
Per cavalcare, attiva il cavallo. Premi i **tasti W, A, S, D** per condurlo e muovi il **mouse** per guardarti intorno. Attivare un cavallo che non ti appartiene è furto di cavalli, un crimine grave. Per acquistarne uno, visita le scuderie fuori città. Quando viaggi velocemente verso una città, il tuo cavallo viene accudito nelle stalle locali, immediatamente fuori dalle porte della città.

Case in vendita
In ciascuna città, troverai in vendita case per tutti i gusti e, dopo averne acquistata una, potrai addirittura comprare la mobilia dai mercanti locali. Per maggiori informazioni sulle case in vendita, recati da conti, contesse o dai loro agenti nel castello della città.

Libri e altri documenti
Quando prendi un libro o un documento da leggere, puoi riporlo nuovamente (seleziona Esci) o inserirlo nel tuo inventario (seleziona Prendi). Se un libro si trova già nel tuo inventario, naviga nel menu in questione per individuarlo e clicca con il pulsante **sinistro del mouse** per aprirlo. Utilizza i pulsanti Avanti e Indietro per scorrere le pagine. Usa la **rotellina del mouse** per scorrere verticalmente il testo di una pergamena.

Gli speciali Libri abilità aumentano le tue abilità. Soltanto dopo averli aperti, comparirà un messaggio che indica l'abilità in questione. Un libro può aumentare un'abilità una sola volta: rileggendolo non sortirà alcun effetto.

Contenitori
I contenitori includono oggetti come scrigni, sacchi, casse, barili, cadaveri, ecc. Per vedere cosa contengono, muovi il cursore sull'oggetto per visualizzare l'icona della borsa, quindi premi la barra spaziatrice. Se l'icona è bianca, puoi impossessarti del contenuto e usarlo liberamente. Se è rossa, invece, si tratta di un contenitore privato: sottrarre un oggetto è un furto e se ti scoprono viene considerato un crimine. Se l'icona della borsa è rossa e il contenitore è chiuso a chiave, ogni tentativo di scasso è un furto e anche in questo caso viene considerato un crimine se vieni colto in fragrante.

Prendi gli oggetti uno alla volta da un contenitore, cliccando con il pulsante **sinistro del mouse**. Clicca sulla borsa a sinistra per visualizzare il tuo inventario, clicca sulla borsa a destra per visualizzare l'inventario del contenitore. Clicca sul pulsante Prendi tutto per impossessarti di tutti gli oggetti e su Chiudi (o premi la **barra spaziatrice**) per chiudere il contenitore. Se vuoi inserire qualcosa in un contenitore, visualizza il tuo inventario e seleziona l'oggetto desiderato.

Attenzione! Non lasciare oggetti nei contenitori che non ti appartengono! Al tuo ritorno potresti non ritrovarli!

Incremento delle abilità e passaggio di livello

Incremento delle abilità
Esistono tre modi per incrementare un'abilità:

1. Utilizzarla ripetutamente. Quanto minore è il punteggio dell'abilità e tanto più facile sarà incrementarlo con l'uso. Maggiore è il punteggio e più tempo sarà necessario. Puoi esaminare i tuoi progressi, nella finestra abilità del menu di stato.
2. Pagare per essere addestrato. Puoi accumulare soltanto 5 punti per livello.
3. Apprendere ulteriori informazioni riguardo a un'abilità, leggendo libri speciali.



Passaggio di livello
Per passare di livello devi incrementare le abilità maggiori associate alla tua classe, aumentandole a piacimento per un totale di 10 punti. Puoi esaminare i tuoi progressi per il passaggio di livello nella finestra Abilità del menu di stato.

Quando riuscirai a incrementare sufficientemente le tue abilità per passare di livello, su schermo compariranno un messaggio e un'icona. Per completare il procedimento, mettiti a riposo in un letto e medita su quanto hai appena imparato.

Con il passaggio di livello, avrai l'opportunità di incrementare tre dei tuoi otto attributi. Inoltre, alcuni attributi possono ricevere un bonus modificatore, determinato dalle abilità incrementate dall'ultimo passaggio. Per esempio, se hai incrementato numerose abilità con la Personalità come attributo determinante, allora riceverai un bonus modificatore appropriato per l'attributo in questione. Il fatto che un'abilità sia maggiore o minore non influenza il valore del modificatore. Inoltre, al passaggio di livello, la tua salute aumenterà di un decimo della tua Resistenza.

Opzioni e preferenze

Puoi accedere al menu delle opzioni dal menu principale durante il caricamento di Oblivion o in qualsiasi momento premendo il **tasto ESC**. Qui potrai modificare le impostazioni di gioco, l'audio, il video e la configurazione dei comandi.

Gioco
In questo menu è possibile regolare la barra di scorrimento della difficoltà e attivare o disattivare alcune funzioni fra cui i sottotitoli generali, dei dialoghi, il mirino, il salvataggio durante il riposo, in attesa o in viaggio.

Video
In questo menu puoi configurare varie impostazioni video. Cambiando la risoluzione e regolando il cursore a scorrimento della Distanza di visuale otterrai delle prestazioni migliori. Potrai inoltre regolare la dimensione della trama, i cursori a scorrimento del livello di dettaglio, il cursore a scorrimento per l'effetto erba, modificare le impostazioni del livello di dettaglio a distanza e ritoccare il dettaglio delle ombre, dell'acqua e dell'illuminazione. Consulta il file Readme.txt nella cartella di installazione per maggiori dettagli su queste impostazioni.

Audio
Utilizza questo menu per regolare i livelli di volume generale, del parlato, degli effetti sonori, dei passi e della musica.

Comandi
In questo menu puoi regolare la sensibilità verticale e orizzontale del mouse, invertire l'asse Y e attivare o disattivare la vibrazione. Potrai anche riconfigurare i comandi di gioco.

Scaricamenti
Seleziona questa opzione per scaricare e visualizzare i contenuti inediti.

Informazioni sulla garanzia

Zenimax Europe Limited garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software che il disc/la cartuccia fornito/a unitamente a questo prodotto non mostrerà alcun difetto durante i primi 90 giorni dalla data di acquisto. In primo luogo, La preghiamo di restituire il prodotto difettoso al punto vendita presso il quale è stato acquistato, unitamente alla prova dell'acquisto. Se per qualsiasi motivo ciò non sia possibile, allora La preghiamo di restituire il prodotto a ZeniMax Europe Limited all'indirizzo indicato qui sotto, unitamente alla prova dell'acquisto, all'indicazione del luogo in cui il prodotto è stato acquistato, ad una dichiarazione che descriva il difetto ed a qualunque imballaggio originale in Suo possesso. ZeniMax Europe Limited rimborserà le spese postali relative alla restituzione di qualunque prodotto difettoso. La presente garanzia si aggiunge a ma non priva di efficacia i diritti a Lei riconosciuti dalla legge in relazione a questo prodotto, e i diritti a Lei riconosciuti dalla legge non sono in alcun modo limitati od invalidati dalla presente garanzia. Qualora desideri ricevere ulteriori informazioni circa i diritti a Lei riconosciuti dalla legge Le suggeriamo di contattare un'associazione di consumatori ovvero di ottenere assistenza legale.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

Assitenza tecnica al cliente

Chiama il nostro servizio di assistenza allo **+39 0291483171**, Orario d'apertura supporto IT : Lunedi a Venerdì 9:00 - 18:00, eccetto giorni feriali, chiuso Sabato e Domenica, contatto **SupportIT@bethsoft.com** o visita la pagina Web **www.bethsoft.com**. Per questioni riguardanti la garanzia manda il tuo disco a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Regno Unito, allegando una prova d'acquisto che dimostri anche la data, il tuo numero del prodotto, una breve descrizione del difetto o dell'errore del prodotto e un indirizzo a cui eventualmente spedire una copia sostitutiva del gioco.

Comandi di gioco

Tasto	Comando
Q	Mossa automatica
W	Avanti
E	Salta
R	Cambia visuale/ Modalità Vanità
T	Riposa
Tab	Modalità Menu
A	Incantesimo
S	Indietro
D	Spostati a dx
F	Spostati a sx
Z	Prendi
C	Riponi arma/torcia
Caps Lock	Corri sempre
Shift	Corri
Ctrl	Abbassati/Muoviti furtivamente
Alt	Blocco
Space	Attiva
1 a 8	Tasto rapido: da 1 a 8
F5	Salvataggio veloce
F9	Caricamento veloce

Mouse

- Usa/Attacco
- Blocco
- Clicca per passare dalla visuale in prima a quella in terza persona. Tieni premuto per attivare la modalità Vanità. Fai scorrere per ingrandire/ridurre la visuale in terza persona.



Bethesda®













